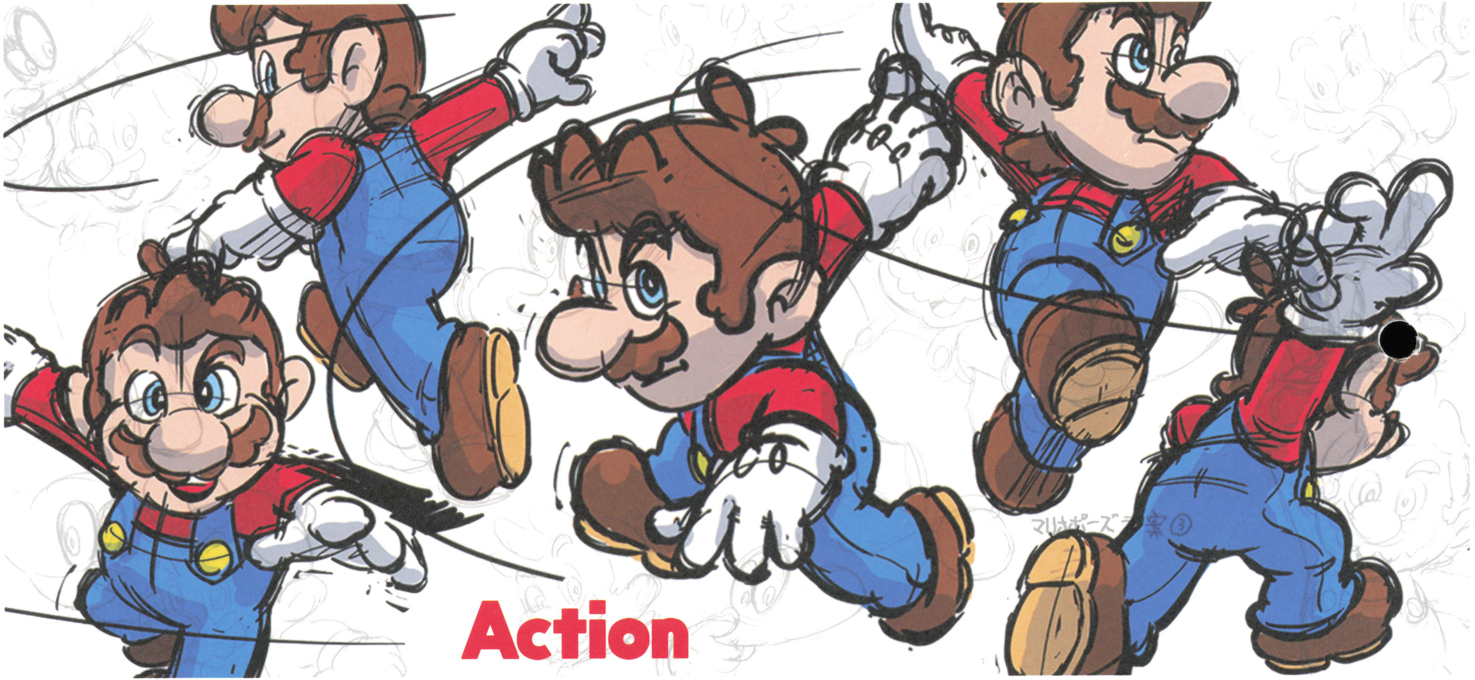


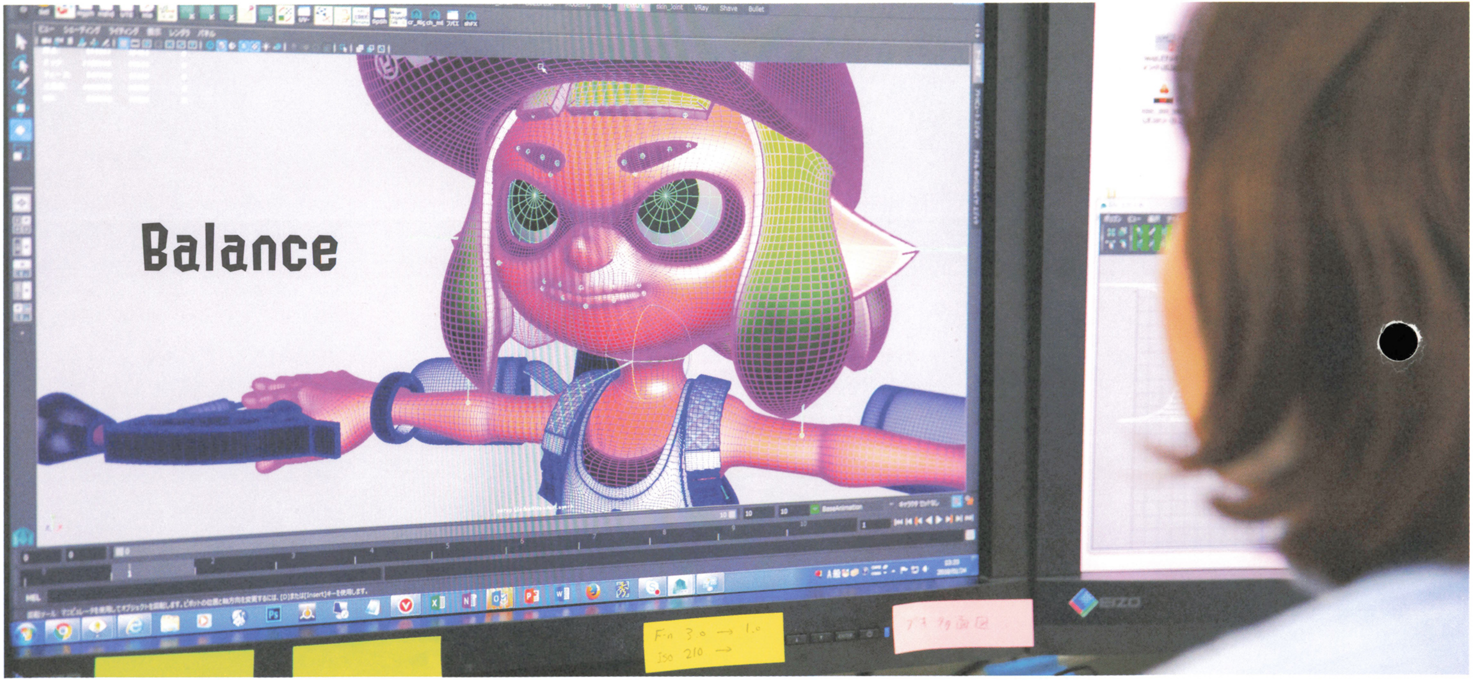
WORD CARDS

A



Action

B



Balance




Communication

D


独創

「独創」の精神

任天堂は、2017年3月に新しい家庭用据置型ゲーム機「Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）」を発売しました。「Nintendo Switch」は、従来の据置型ゲーム機とは違い、持ち運んだり、ジョイコンをおすそ分けしたり、自由なプレイスタイルで、様々なゲームコンテンツを楽しめるゲーム機です。

娯楽企業としての任天堂の使命は、任天堂の商品やサービスを通じて、「お客様を良い意味で驚かせ、笑顔にすること」にあります。そのために、お客様にこれまでとは違った、新しく面白い娯楽体験を提供することに挑戦し続けています。

任天堂が手がける娯楽の商品は、生活必需品とは違って、面白くなければ価値を感じてもらえません。また、どんなに独創的で面白いものであっても、いつかは必ず飽きられるという宿命があります。だからこそ、任天堂は「従来とは違うこと、他とは違うことにこそ価値がある」という「独創」の精神を最も大切にしてきました。それは、社員の一人ひとりに息づいており、将来にわたって引き継いでいく任天堂のDNAでもあります。

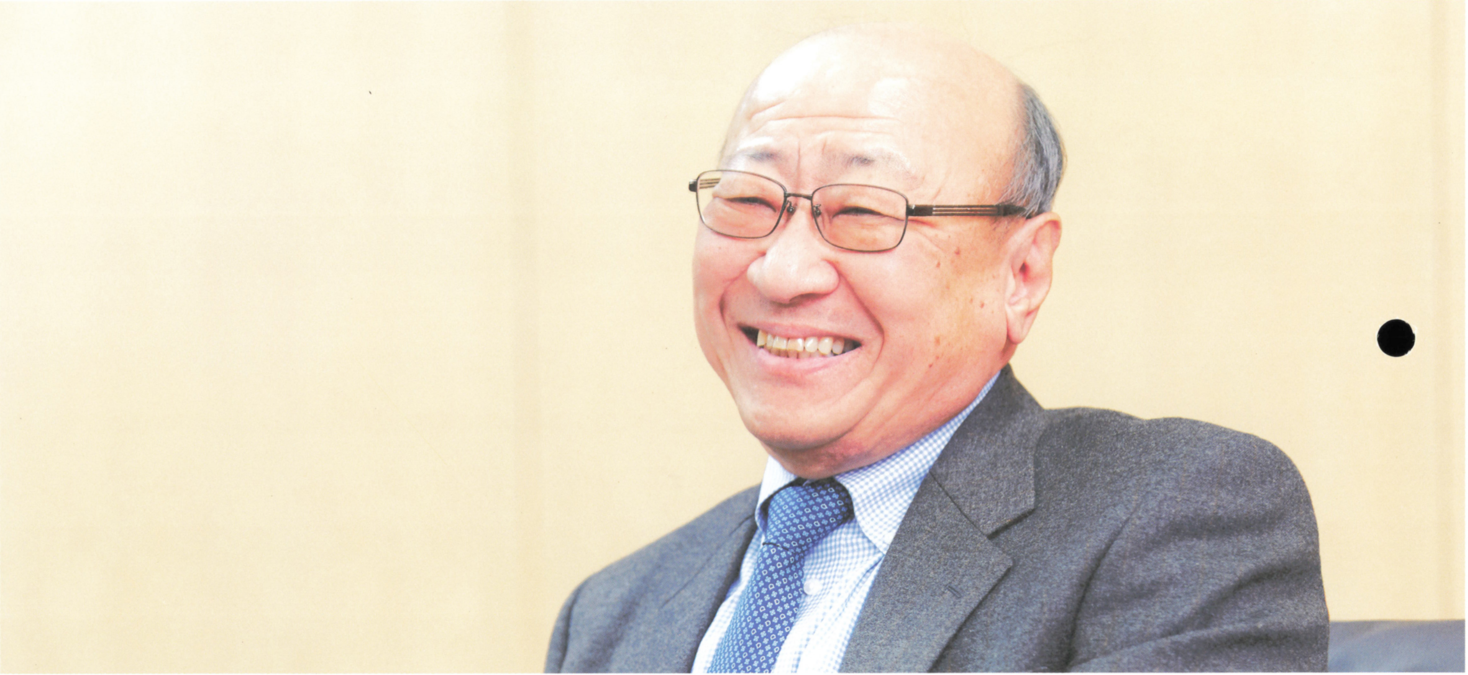
今の世の中は、あらゆることのスピードが上がり、次々と新しい製品やサービスが世界中から前触れもなく飛び出してくるようになりました。これまでにない新しくユニークな提案を生み出すハードルは年々高くなり、飽きのスピードも年々速度を増しています。私たちの挑戦が、今後ますます困難なものになっていくことは、想像に難くありません。

その困難に立ち向かっていくためには、多種多様な人材の能力が必要になります。任天堂は、様々な分野における知識や経験をもった、個性あふれる人材を求めています。

世の中の変化の速度に対応しながら、独創的な新しい提案をし続けることは、決して容易なことではありません。しかし、全社が一丸となって試行錯誤を繰り返し、たくさんの創意工夫を積み重ねて、これまでにない提案で世界中のたくさんのお客様を笑顔にできたときの達成感や喜びは、任天堂で働くからこそ得ることができる、何ものにも代えがたいものです。

覚悟をもって困難に向き合い、お客様の笑顔のために前向きに挑戦を続けていける人に、「独創」の精神を共有する仲間となってもらえることを楽しみにしています。

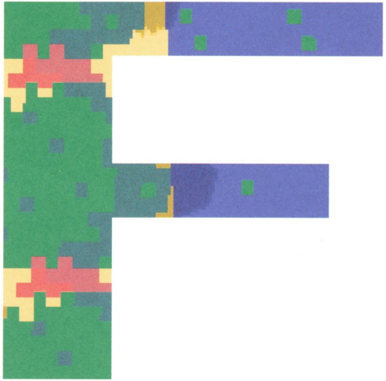
代表取締役社長　君島 達己

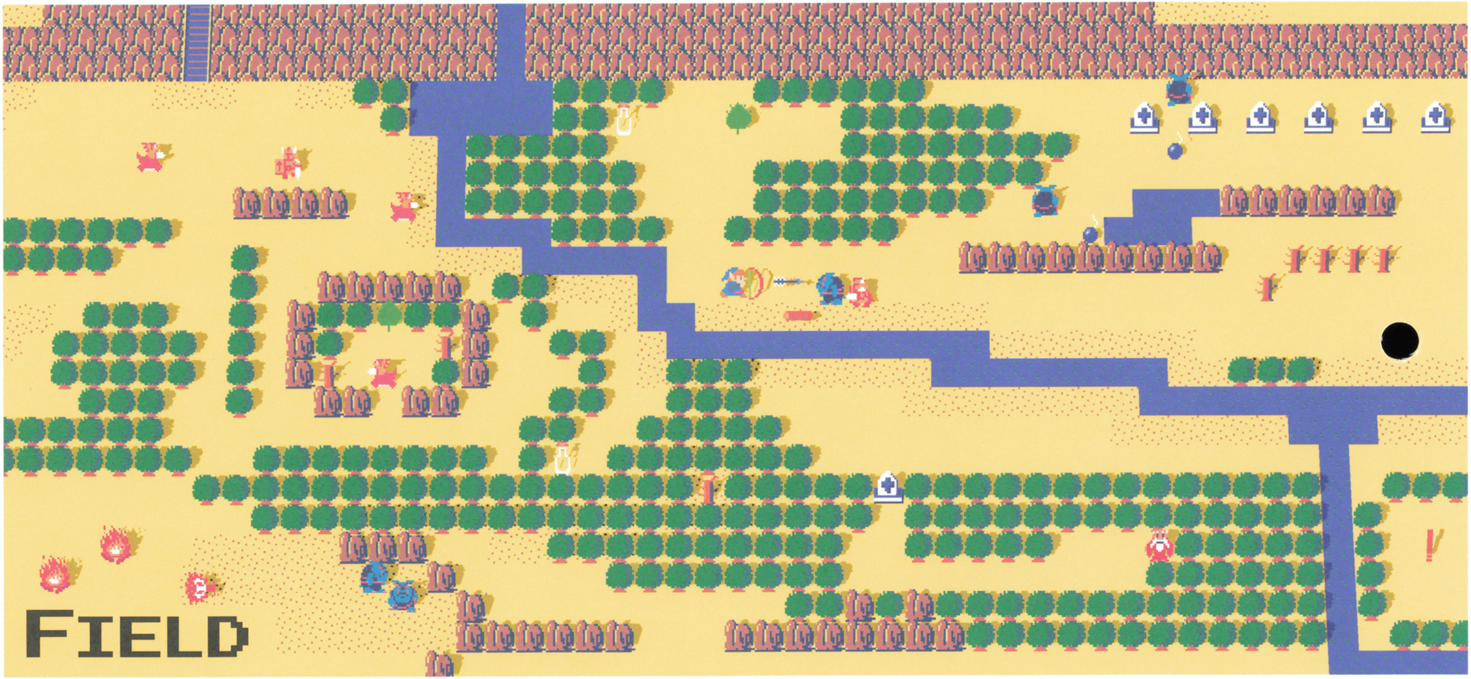


E

Exciting




F


FIELD

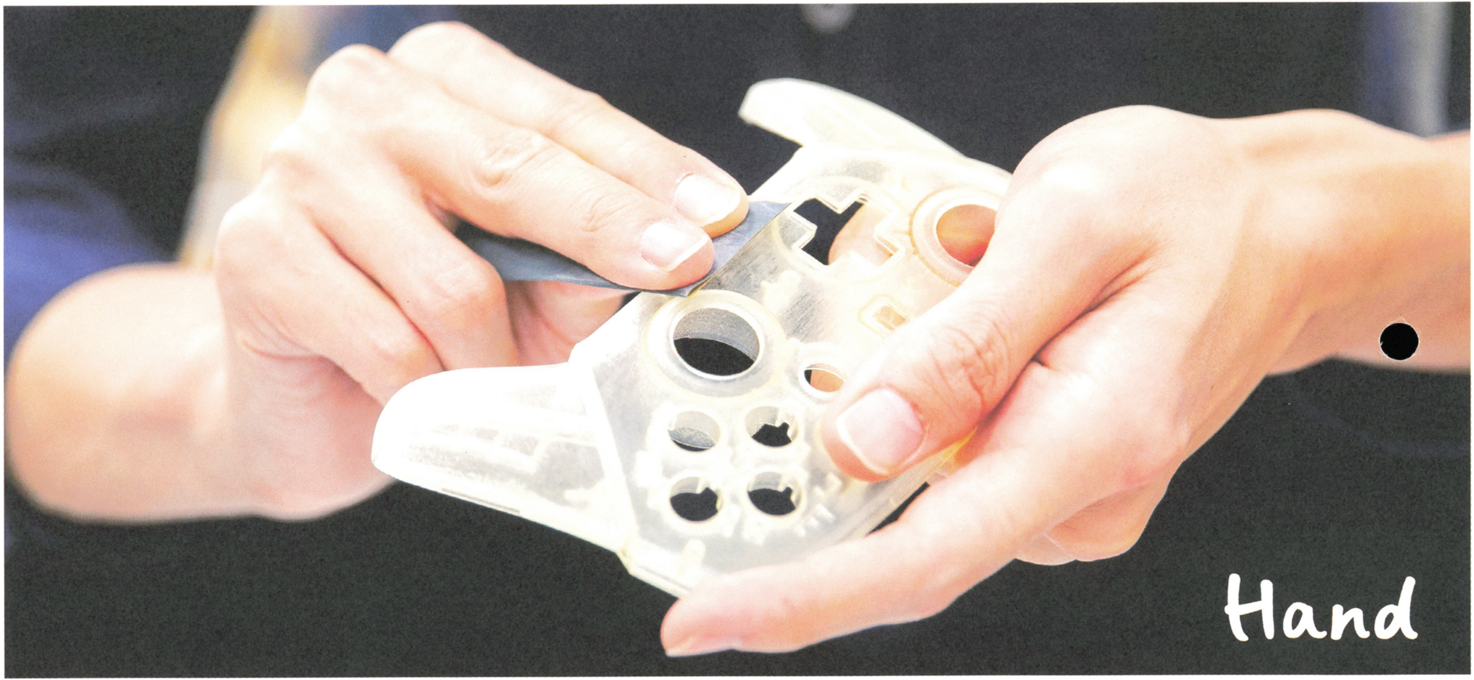
G


NINTENDO
SWITCH


Global
THRASHER


NINTENDO SWITCH
NINTENDO SWITCH

H


Hand

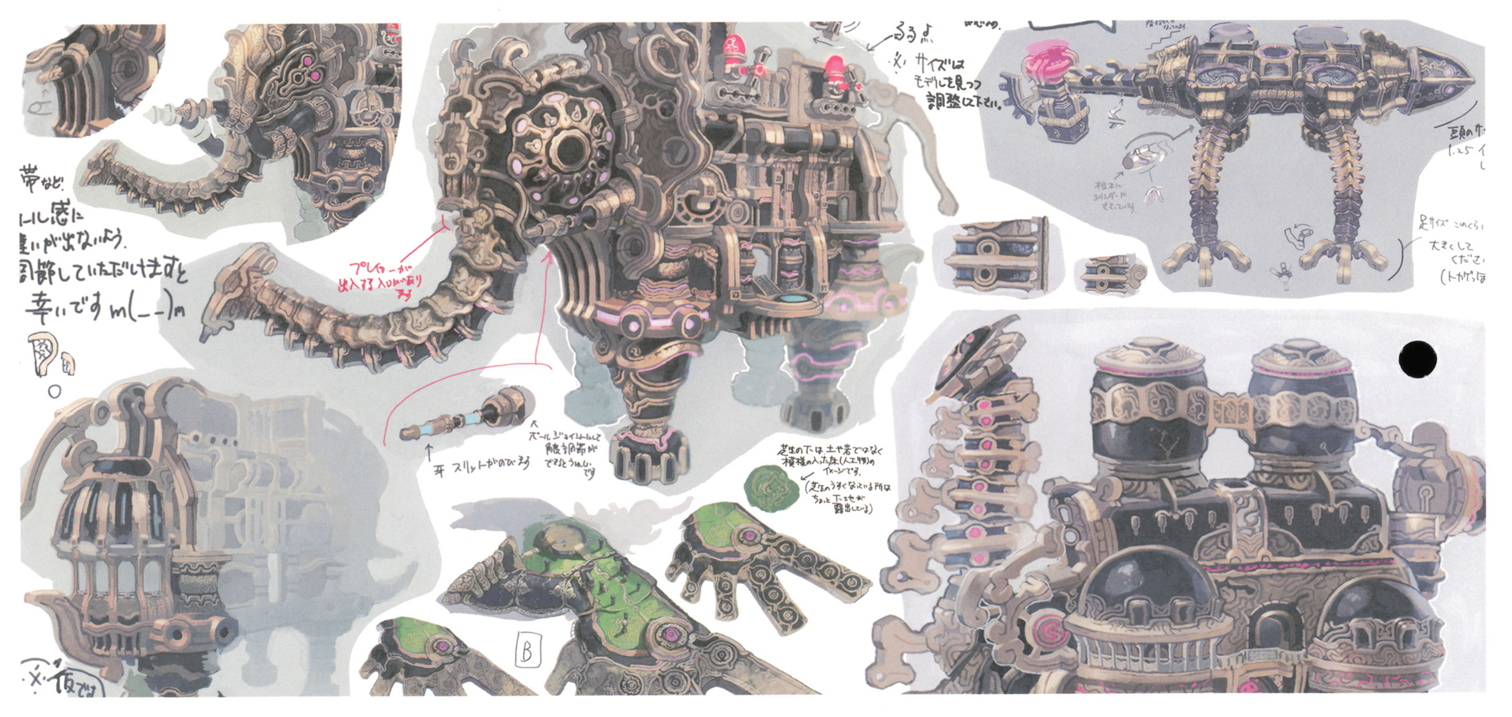
Idea



ボウシ
けちらし
だス
モクモク
ぼうしでくもをけちらすと、中身がでてくる。
お前、クリボーだろ。
と処理かるい。
自由にアニメをためしたい
ボンでこわす



デコ出るだけでも
バリエーションの
可能性を
かんじる
・最近のコスモポリタン
ニットキャップ
の
下に
バンダナ
ロゴが
大胆に
入った
パーカー
関西のダンサー
・母が異様に若い
・弟がイケメン
¥20,000
くらい
デトックスさん
うっす
ウラ起毛
←ゴツい
スポーツウォッチ
・うまさん風
・部屋を白ペンキでぬっちゃうさん
・日射しに弱い
なんていうの
コレ
ハデなハイカット
・有名男性ソロシン
追っかけている
・交通の便が悪い
住んでいる

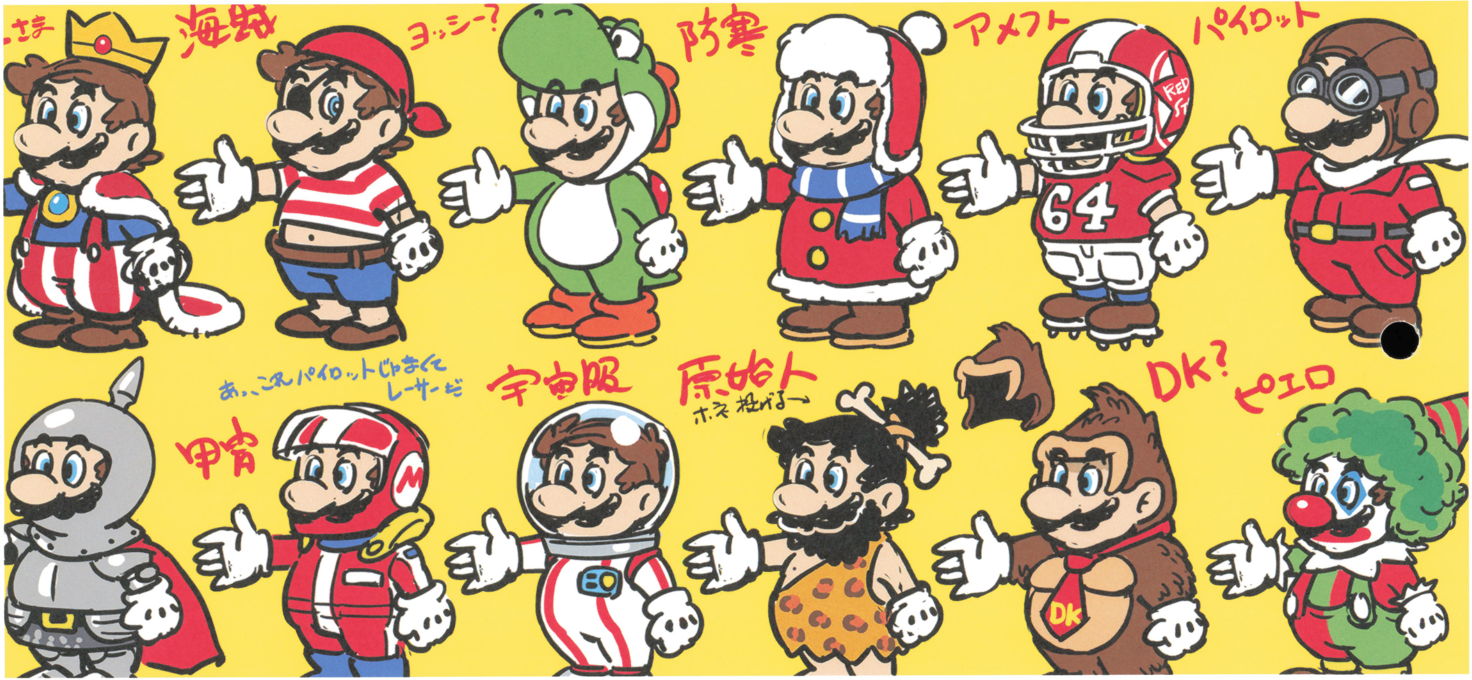


帯など.
ール感に
違いが出ないよう.
調節していただけますと
幸いです m(_ _)m
るる点
※ サイズは
モデルを見つつ
調整以下さい。
プレイヤーが
出入する入口があり
ます
スリットがのびます
ボールジョイントとして
稼動部が
できるとうれしい
です
芝生の下は土や岩でなく
模様の入った床(人工物)の
イメージです.
(芝生のうすくなっている所は
ちょっと下地が
露出している)
B
足サイズ これくらい
大きくして
くださ


Lv1
ボコブリンレベル2と同じ皮の服
泥で軽いボディペイント(茶&オレンジ)
包帯が茶色
褌のヒモが赤紫
鼻先に少し斑
Lv2
back
無し、ペイント無し
帯が白
のヒモが緑
部体の表面に斑
Lv3
ボコブリンレベル3と似た皮の服
泥で割と凝ったボディペイント(茶&赤)
包帯が赤系
褌のヒモが金色(金属製)
※泥ペイントはボコブリンよりは白めです
開口
ほぼ食肉目
鎧は胸当て、前掛け
更に左肩にも肩アーマー
金ピカのとても硬い金属製
筋骨隆々な半馬の獣人です
狂暴ながらも気高い性格で弱い者は相手にしません
ライネル怒りの6脚モー
モデルでは6脚が再現できるよう調整

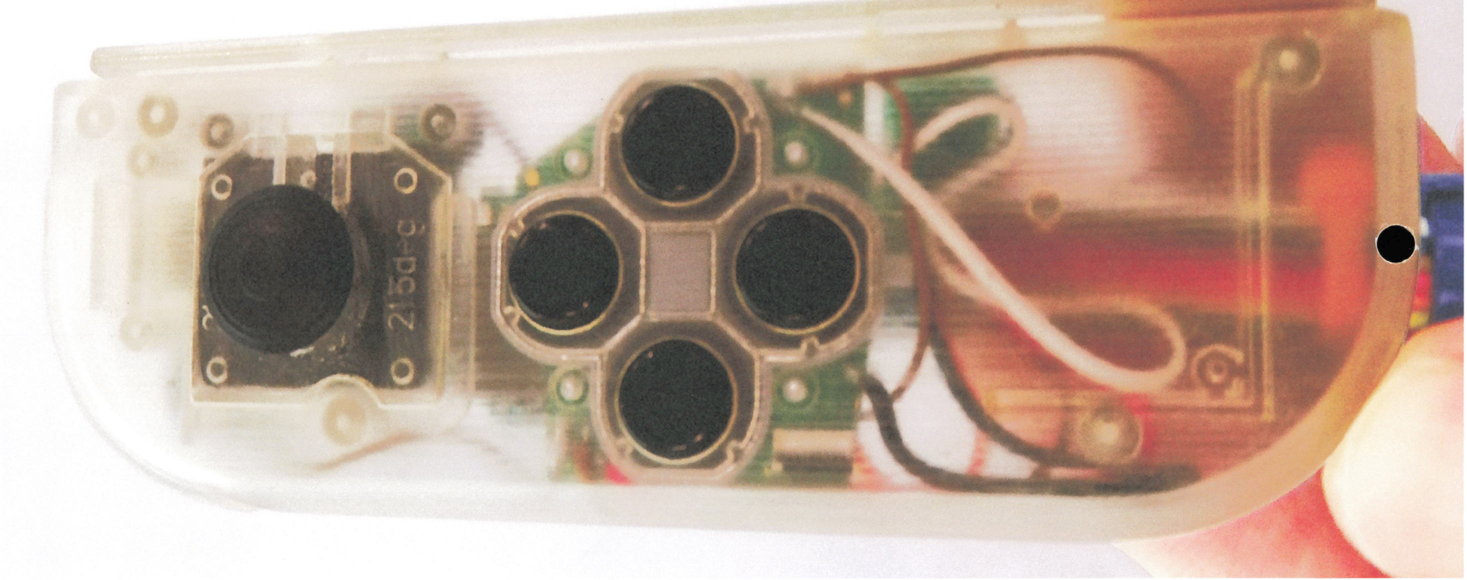

リボンステージ地形 (Stage_Ribbon)
Stage_Ninja
高低差地形 (Stage_UpDown)
海辺地形 (Stage_Seaside)
Spring Jym (仮)
ARMS 会長


BURGER
POLICE


さま
海賊
ヨッシー?
防寒
アメフト
パイロット
RED ST
64
あっ、これパイロットじゃなくて
レーサーだ
宇宙服
原始人
ホネ投げる→
DK?
ピエロ
甲冑
M
DK

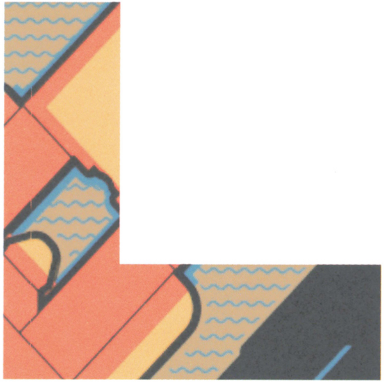
J

Joy-Con



K


Kyoto



LABO








プロダクションG
NINTENDO LABO



M


MARIO?

N


商標
福
登録


NINTENDO
Playing Card Co.
かるた
かるた製造元
山内任天堂


Nintendo







off





P

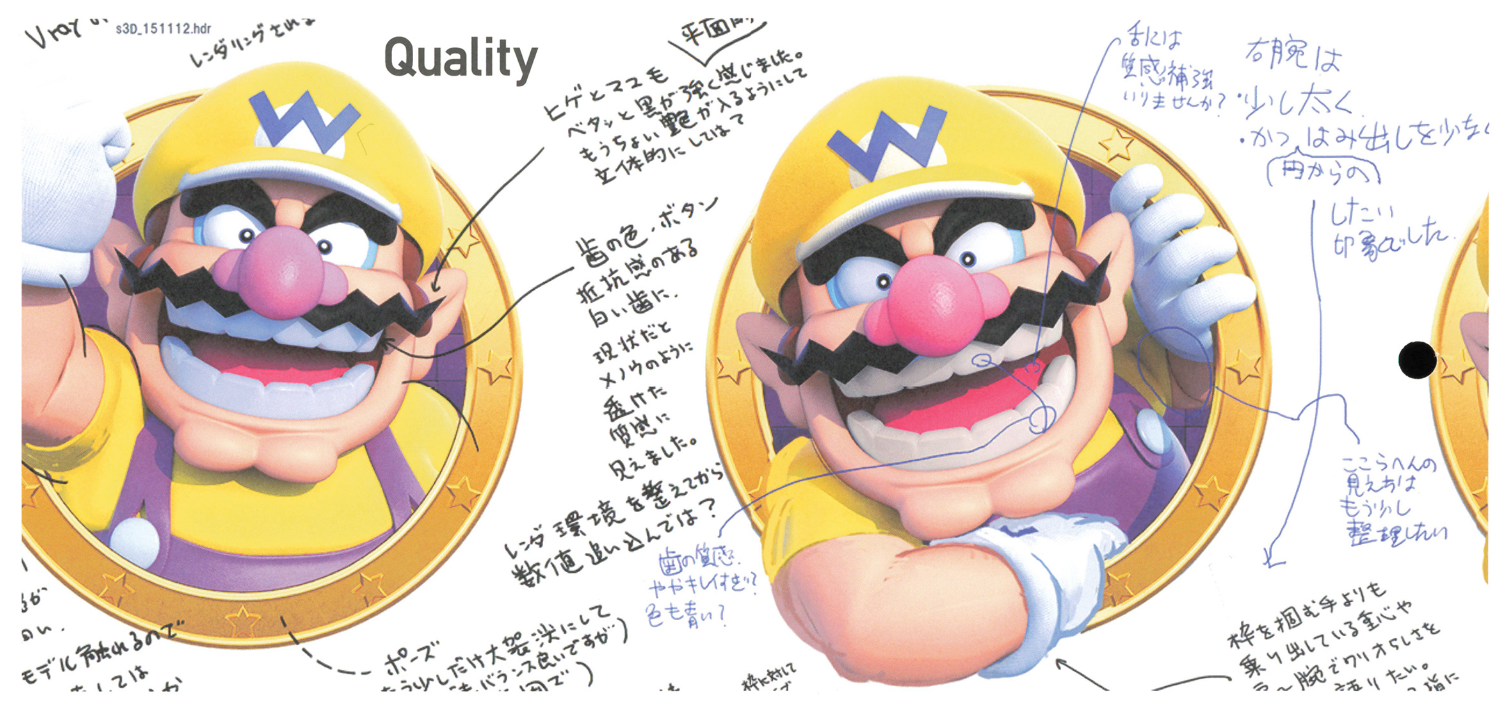


Professional






Q

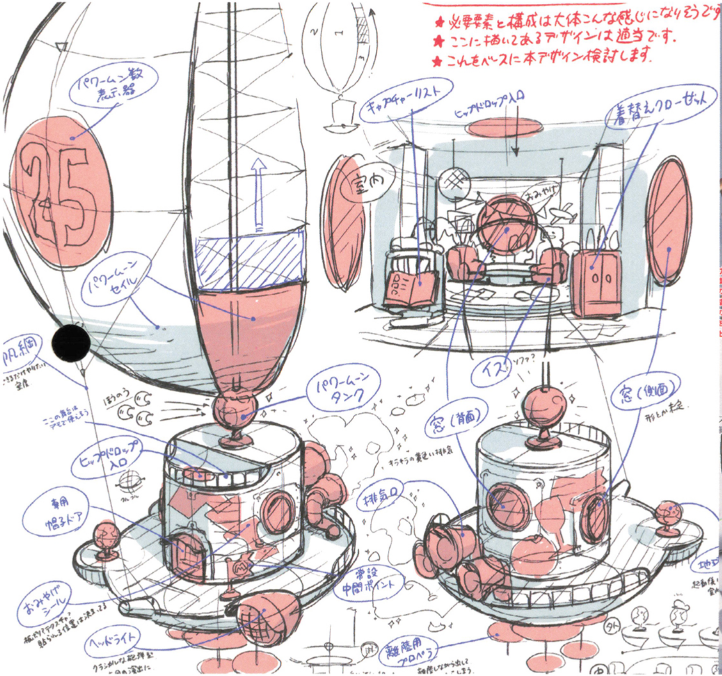

Quality
s3D_151112.hdr
平面的
ヒゲとマユも
ベタッと黒が強く感じました。
もうちょい艶が入るようにして
立体的にしては
歯の色、ボタン
抵抗感のある
白い歯に。
現状だと
メノウのように
透けた
質感に
見えました。
レンダ環境を整えてから
数値追い込んでは？
歯の質感
ややキレイすぎ？
色も青い？
ポーズ
もう少しだけ大袈裟にして
（バランス良いですが）
手には
質感補強
いりませんか？
右腕は
・少し太く
・かつ はみ出しを少なく
（円からの）
したい
印象でした。
ここらへんの
見え方は
もう少し
整理したい
枠を掴む手よりも
乗り出している重心や
〜腕でワリオらしさを
語りたい。



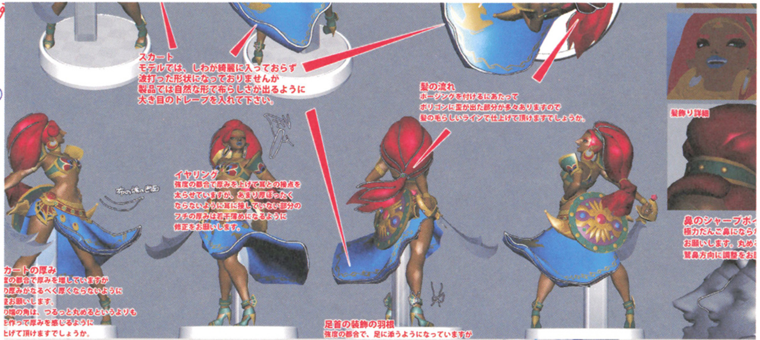
髪
まつ毛
アイライン
もう少し明度
目元の印象が安定するかも。
subd_rosetta_hair_2k.psd
ヘアラインを入れた
高精細テクスチャが
ありますので
差しかえてみては？
いつもの場所にUPしました。
元モデルままだと
ちょっとディテール不足
かもしれませんね。
目尻のこのへんの
ライン、少し形を
髪の毛に
もう少し立体感ほしい
(明るくとびすぎないよう).
まつ毛、
もう少し
長めにしたい.
・首が短くみえる
・首の付け根位置が
不自然に見える
を緩和するため
頭部を少し上げて
回転させてみては(消)
影の落ち方
もう少し変化がでるよう
メインライトの角度を
少し ⇦ にふってみては.
少し指反らしたり
握りをしっかりさせたり
したい



旧
新
新
旧
船っぽく、ファンネル(排気口)は上向きに。
ヘッドライト
細かいデザインこれから。
艦底ぽいツートンで
船らしさ出す。
船首の代わりにエンブレム。
クッパ戦艦と差別化。
(デザインこれから。)
見下げた時に
より帽子っぽく見える!
旧
新
新
ファンネル3つにして
ギミック感と変なモノ感UP.
旧



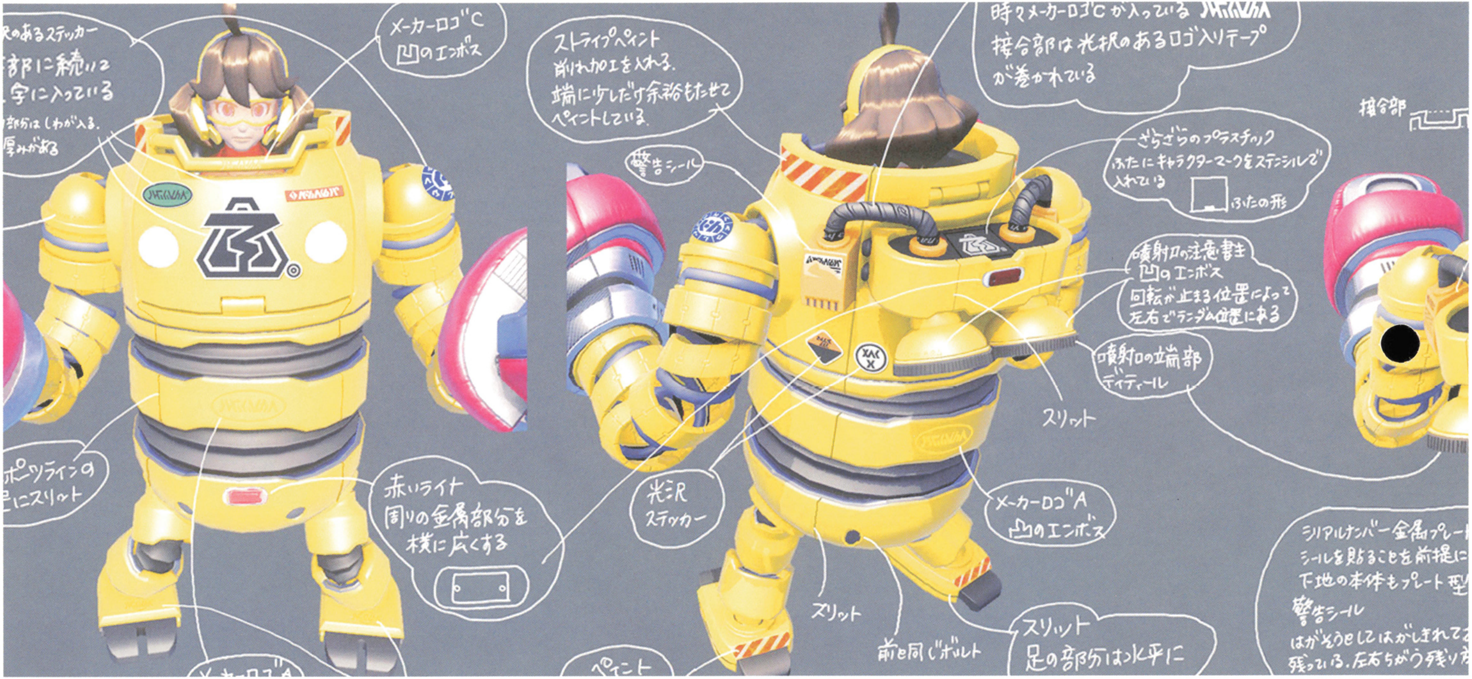
★必要要素と構成は大体こんな感じになりそうです
★ここに描いてあるデザインは適当です。
★これをベースに本デザイン検討します。
パワームーン数表示器
25
キャプチャーリスト
ヒップドロップ入口
着替えクローゼット
室内
おみやげ
パワームーンセイル
パワームーンタンク
イス ソファ？
窓（背面）
窓（側面）
ヒップドロップ入口
専用帽子ドア
排気口
常設中間ポイント
おみやげシール
ヘッドライト
離陸用プロペラ



スカート
モデルでは、しわが綺麗に入っておらず
波打った形状になっておりませんが
製品では自然な形で布らしさが出るように
大き目のドレープを入れて下さい。
髪の流れ
ポージングを付けるにあたって
ポリゴンに歪が出た部分が多々ありますので
髪の毛らしいラインで仕上げて頂けますでしょうか。
髪飾り詳細
イヤリング
強度の都合で厚みを上げて耳との接点を
太らせていますが、あまり厚ぼったく
ならないように耳に接していない部分の
フチの厚みは若干薄めになるように
修正をお願いします。
布の端の断面
足首の装飾の羽根
強度の都合で、足に添うようになっていますが



●親指
もう少し反らして手のひら
強めたいです。
●指
小指はもう少し上にして、徐々に人差し指に向かって
開くようにして、指に動きをつけたいです。
●ジャケットの襟の流れ
こちら側から見たときにまっすぐに落ちずに
身体に沿ってやや外側に行くようにしたいです。
●腕、手首
腕を少し上げて手首をもう少し返した
ようなポーズにしたいです。ピーチ姫と
並べた時に手のひらがもう少しピーチに
向かうように出来たらと思いました。
●ジャケットの襟の流れ
襟の折り返しを基点に裾に向かって広がるような
形にして、ジャケットの構造の説得力を出したいです。
●首元
●燕尾



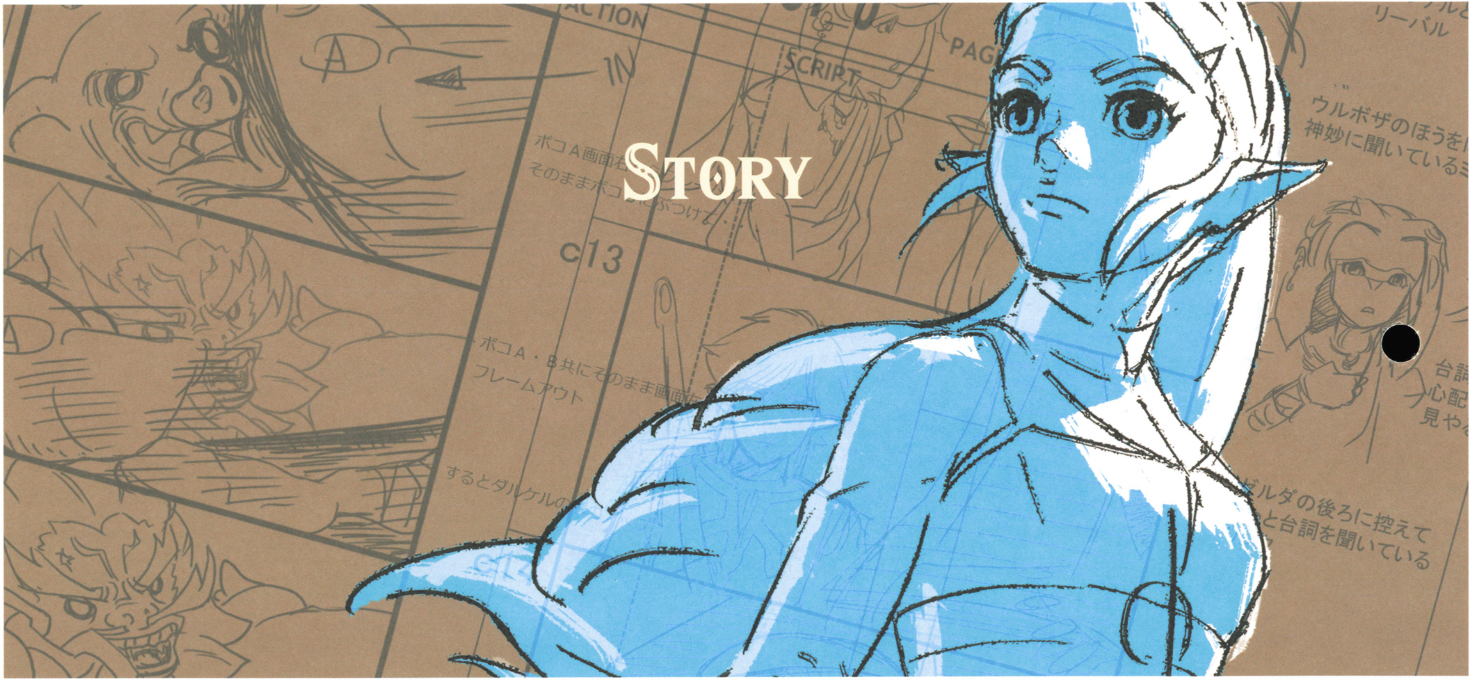
沢のあるステッカー
部に続いて
字に入っている
部分はしわが入る。
厚みがある
メーカーロゴC
凹のエンボス
ストライプペイント
削れ加工を入れる。
端に少しだけ余裕をもたせて
ペイントしている。
時々メーカーロゴCが入っている
接合部は光沢のあるロゴ入りテープ
が巻かれている
接合部
警告シール
ざらざらのプラスチック
ふたにキャラクターマークをステンシルで
入れている
ふたの形
噴射口の注意書き
凹のエンボス
回転が止まる位置によって
左右でランダム位置にある
噴射口の端部
ディティール
スリット
ポーツラインの
にスリット
赤いライト
周りの金属部分を
横に広くする
光沢
ステッカー
メーカーロゴA
凹のエンボス
シリアルナンバー金属プレー
シールを貼ることを前提に
下地の本体もプレート型
警告シール
はがそうとしてはがしきれて
残っている。左右ちがう残り方
スリット
前と同じボルト
スリット
足の部分は水平に
ペイント

R

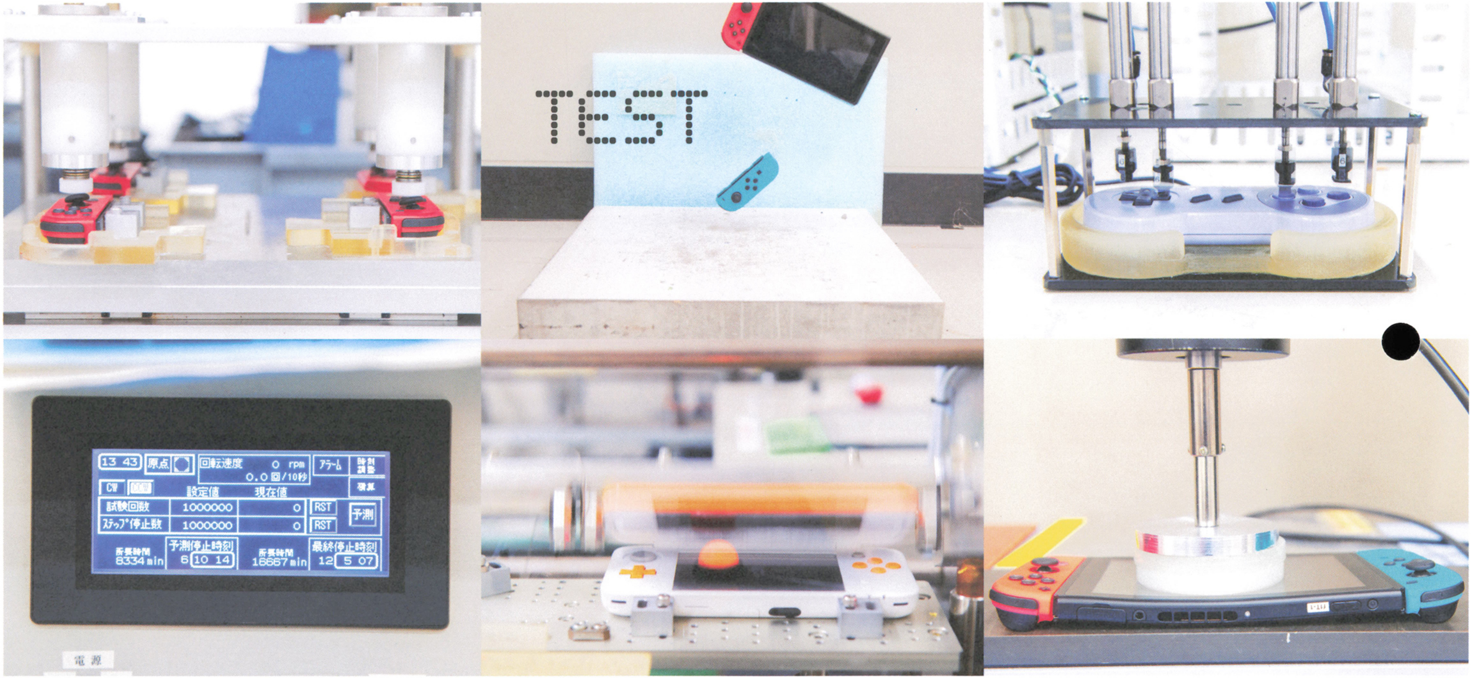

Room

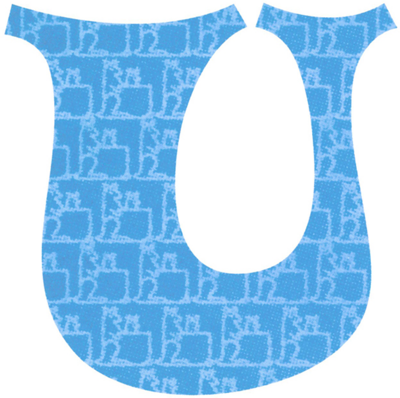
S

Story



T


TEST
13 43
原点
回転速度
0 rpm
0.0 回/10秒
アラーム
時刻調整
積算
CW
CCW
設定値
現在値
試験回数
1000000
0
RST
予測
ステップ停止数
1000000
0
RST
所要時間
8334 min
予測停止時刻
6 10 14
所要時間
16667 min
最終停止時刻
12 5 07
電源

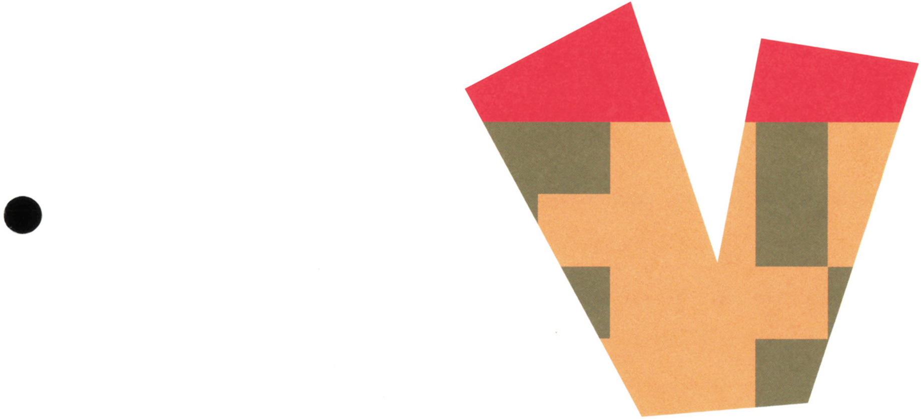

U



Unique
TV-GAME6
ラブテスター
チャレンジボール
Challenge Ball
LIFEBOAT
Nintendo
PANORAMA SCREEN


MARIO'S
ウルトラハンド
FAMILY BASIC


DUCKHUNT
GREEN HOUSE
MULTI SCREEN
TV-GAME 15
Twister
ツイスター
NINTENDO
FAMILY BASIC V3
FAMILY BASIC



Voice



ゲーム創りの現場から

ゲーム創りは高度な技術と一体になって、急激な進化を遂げてきました。

本来、自由な発想を実現するための技術であったはずなのに、
いつの間にか、技術の発展＝商品の魅力という図式が開発現場を支配してしまう傾向が窺えます。

当社は技術もさることながら、ユニークかつ自由な発想による創造力で、
人々を驚かせたり、喜ばせたりできる人間の集団でありたいと思っています。

技術に多少の不安がある人も、個性と発想に自信があれば、どんどん門をたたいてみてください。
開くチャンスは大いにあります。

代表取締役 フェロー　宮本 茂



w

Wear



X



Y


WORKSHOP
MAKE
VARIETY KIT
KNOW
TSUKURU!
WAKARU!







Youth









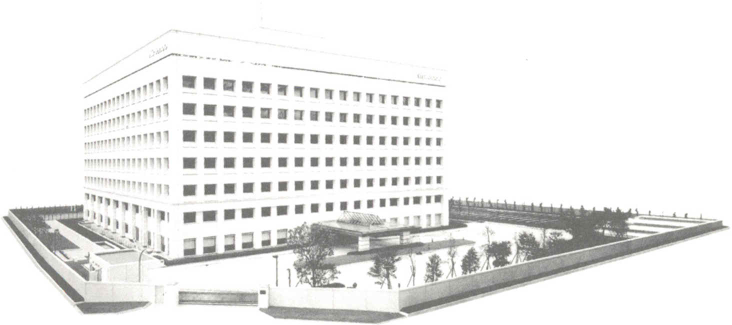



Zzzz

任天堂株式会社

Corporate Information 会社概要

名称	任天堂株式会社（Nintendo Co., Ltd.）
所在地	京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
創業	明治22年（1889年）9月
設立	昭和22年（1947年）11月
資本金	100億6540万円
代表者	代表取締役社長　君島 達己 代表取締役フェロー　宮本　茂
株式上場	東京証券取引所市場第一部
決算期	3月31日
事業内容	家庭用レジャー機器の製造・販売



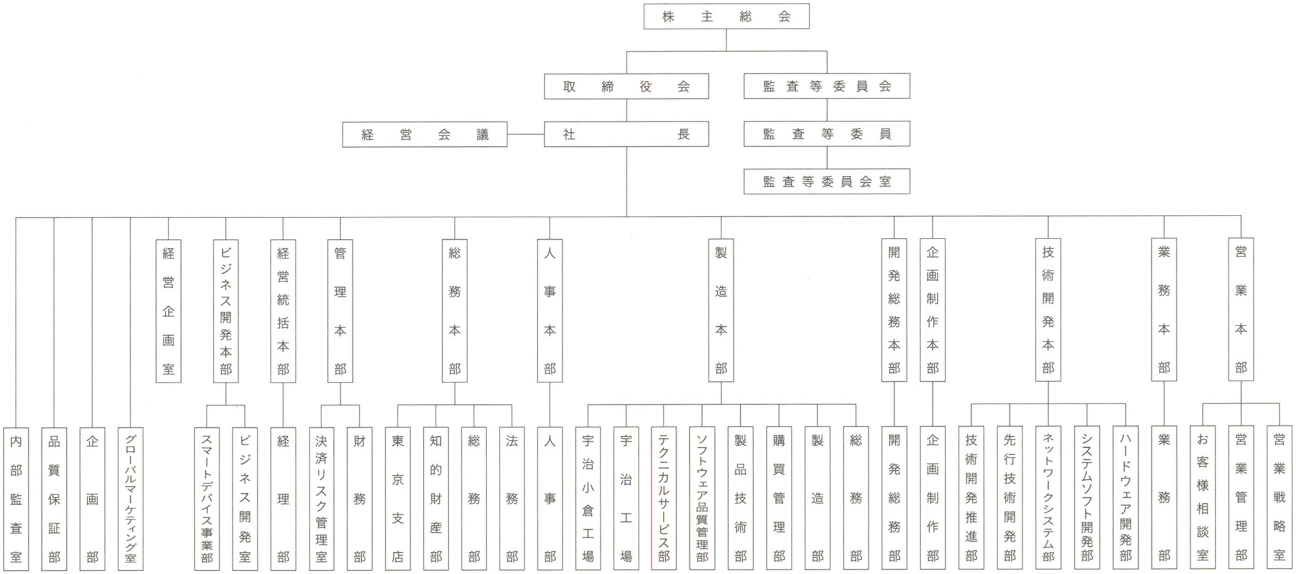
Offices and Affiliates 事業所と関係会社

事業所	本社	〒601-8501	京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1	TEL (075) 662-9600(代)
	本社開発棟	〒601-8502	京都市南区東九条南松田町2番地1	TEL (075) 662-9600(代)
	宇治工場	〒611-0041	宇治市槇島町薗場92番地15	TEL (0774) 21-3191(代)
	東京支店	〒111-0053	東京都台東区浅草橋5丁目21番5号	TEL (03) 5820-2251(代)

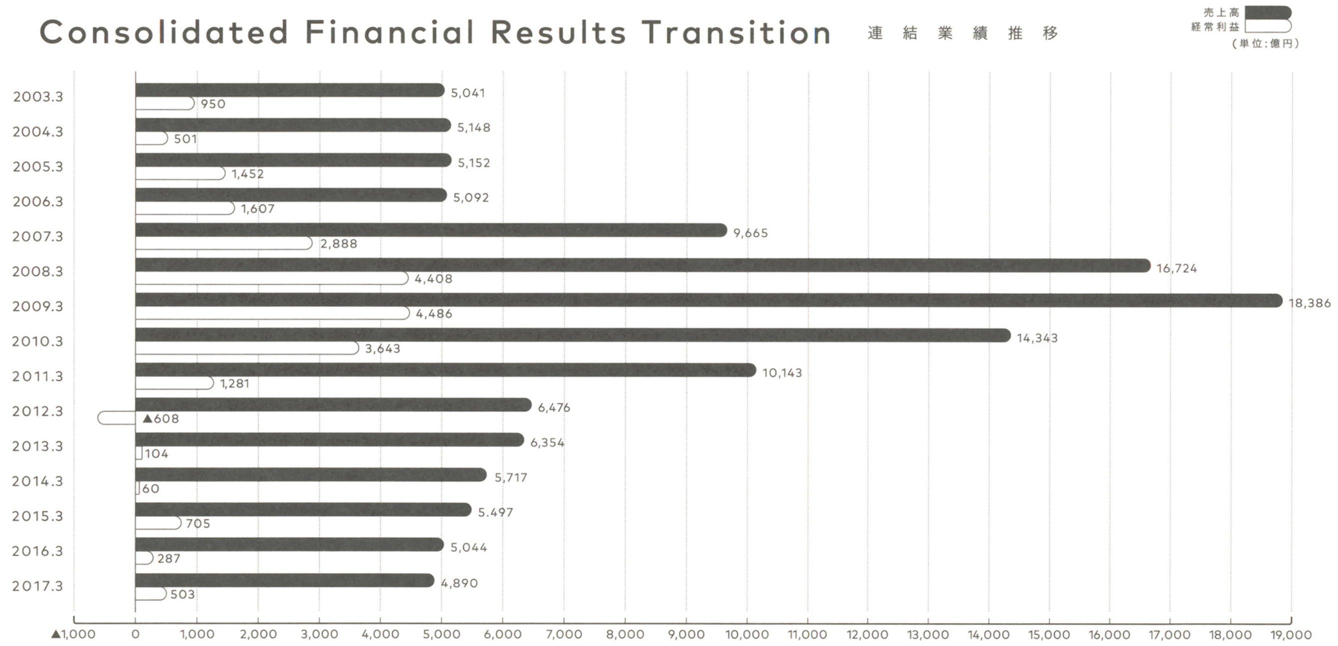
主な関係会社	Nintendo of America Inc.	4600 150th Ave. NE Redmond, WA 98052-5113 U.S.A.
	Nintendo of Canada Ltd.	Suite 150, 2925 Virtual Way, Vancouver, BC V5M 4X5 Canada
	Nintendo of Europe GmbH	Herriotstrasse 4, 60528 Frankfurt am Main, Germany
	Nintendo France S.A.R.L.	Le MONTAIGNE 6, Boulevard De L'Oise 95031 Cergy Cedex, France
	Nintendo Benelux B.V.	Zoomstede 21, 3431 HK Nieuwegein, The Netherlands
	Nintendo Ibérica, S.A.	Azalea, 1-Edificio D Miniparc 1-El Soto de la Moraleja 28109 Alcobendas Madrid, Spain
	Nintendo Australia Pty Limited	804 Stud Road, Scoresby, Victoria 3179, Australia
	韓国任天堂株式会社	12F, Central Place, 50, Seosomun-ro, Jung-gu, Seoul, 04505, Korea

任天堂販売株式会社
エヌディーキューブ株式会社
マリオクラブ株式会社
1-UPスタジオ株式会社
株式会社モノリスソフト
株式会社ポケモン
株式会社ワープスター

Organizational Chart 業務組織図



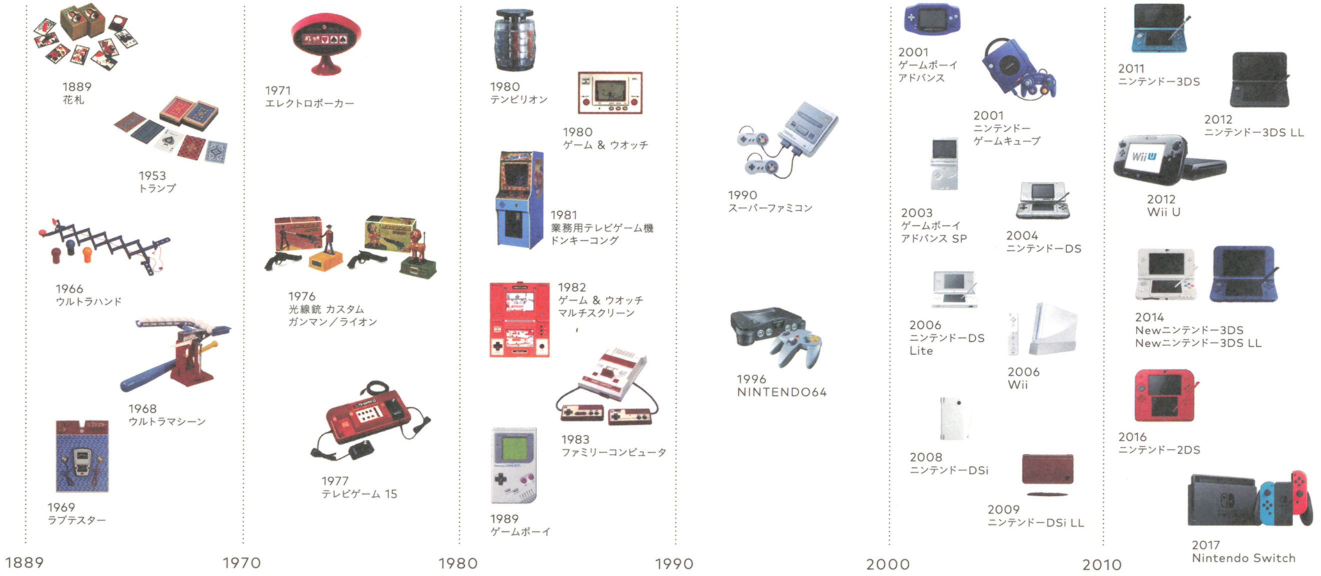
Consolidated Financial Results Transition 連結業績推移



History of Nintendo　任天堂の歴史

1889	明治22年	○山内房治郎が、京都市下京区にて花札の製造を開始。
1902	明治35年	○日本初のトランプ製造に着手。
1947	昭和22年	○京都市東山区今熊野東瓦町に株式会社丸福（現・任天堂株式会社）を設立。
1949	昭和24年	○社長に山内溥が就任。
1951	昭和26年	○任天堂骨牌株式会社に社名変更。
1952	昭和27年	○京都市内に分散していた製造場を、京都市東山区福稲上高松町にまとめ、工場を設置。
1953	昭和28年	○日本初のプラスチック製トランプの製造に成功、量産開始。
1959	昭和34年	○本社を京都市東山区福稲上高松町に移転。ディズニーキャラクターを使用したトランプを発売。かるた自動裏貼機を開発し、かるた製造を自動化する。
1961	昭和36年	○東京都千代田区に東京支店を設置。
1962	昭和37年	○大阪証券取引所市場第二部および京都証券取引所に株式を上場。
1963	昭和38年	○任天堂株式会社（現商号）に社名変更。
1970	昭和45年	○大阪証券取引所市場第一部に指定。
1973	昭和48年	○業務用レジャー・システム「レーザークレー射撃システム」を開発。
1977	昭和52年	○家庭用テレビゲーム機「テレビゲーム15」、「テレビゲーム6」を発売。
1978	昭和53年	○業務用テレビゲーム機を開発、販売開始。
1980	昭和55年	○携帯型ゲーム機「ゲーム&ウオッチ」発売。 アメリカ、ニューヨーク州に現地法人Nintendo of America Inc.を設立。
1981	昭和56年	○業務用テレビゲーム機「ドンキーコング」を開発、販売開始。
1982	昭和57年	○アメリカ、ワシントン州に新たに現地法人Nintendo of America Inc.を設立し、既存のニューヨーク州法人を吸収合併。
1983	昭和58年	○東京証券取引所市場第一部に株式を上場。 家庭用テレビゲーム機「ファミリーコンピュータ」を発売。 京都府宇治市に新工場（現・宇治工場）を設置。
1985	昭和60年	○ファミリーコンピュータ用ゲームソフト『スーパーマリオブラザーズ』を発売。
1989	平成元年	○携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」を発売。
1990	平成2年	○家庭用テレビゲーム機「スーパーファミコン」を発売。 ドイツに現地法人Nintendo of Europe GmbHを設立。
1996	平成8年	○家庭用テレビゲーム機「NINTENDO64」を発売。
2000	平成12年	○本社を京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1（現在地）に移転。
2001	平成13年	○携帯型ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」を発売。 家庭用テレビゲーム機「ニンテンドー ゲームキューブ」を発売。
2002	平成14年	○社長に岩田聡が就任。
2004	平成16年	○携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」を発売。
2006	平成18年	○家庭用テレビゲーム機「Wii」を発売。
2011	平成23年	○携帯型ゲーム機「ニンテンドー3DS」を発売。
2012	平成24年	○家庭用テレビゲーム機「Wii U」を発売。
2014	平成26年	○携帯型ゲーム機「Newニンテンドー3DS」を発売。
2015	平成27年	○社長に君島達己が就任。
2016	平成28年	○スマートデバイス向けアプリの配信を開始。
2017	平成29年	○持ち運べる家庭用テレビゲーム機「Nintendo Switch」を発売。 東京都台東区に任天堂販売株式会社を設立。

History of Nintendo 任天堂の歴史



2019 新卒採用・募集要項

募集職種	理工系	ゲーム開発、システム開発、ネットワークサービス開発 社内ITシステム開発、電気回路設計、機構設計、生産技術、知的財産
	デザイン系	ゲームCGデザイン、UI/UXデザイン、エフェクトデザイン、 グラフィックデザイン、プロダクトデザイン
	サウンド系	音楽制作（作曲）、効果音・プログラム開発
	制作企画系	ゲームソフト、新しいエンターテインメントのプランニングおよび推進
	事務系	経理、法務、知的財産、人事、パブリッシャー支援、資材購買、通訳コーディネート、 営業、海外販売管理
	※「理工系」「デザイン系」「サウンド系」「事務系」は、これまで培ってきた専門的なバックグラウンドを考慮し、それぞれの職種において、適性にあった仕事からキャリアをスタートします。 ※「制作企画系」は、学部や専門的なバックグラウンドを問わず、これまでの創作活動の経験や能力を活かして、制作企画の仕事からキャリアをスタートします。 ※なお、上記の募集職種は、応募者の方々がどの職種からキャリアをスタートするのか、選んでいただくためのものですが、その後のキャリアにおいては、個人の適性や成長を考慮して他の仕事に携わる可能性もあります。たとえば、「理工系」「デザイン系」「サウンド系」「事務系」として入社した方が、キャリアの中で適性を見出されて「制作企画系」の仕事に携わることや、その逆の場合もあります。	

募集対象	2019年3月末までに高専、専門学校、大学、大学院を卒業見込みの方 ※既卒の方で職歴のない方も応募していただけます。
募集学部・学科	全学部・全学科
応募方法	まずは任天堂HPからプレエントリーください。 応募方法はマイページ上にて適宜ご案内します。 ※すべて自由応募となります。(学校推薦不要)
選考方法	○書類選考(エントリーシート) ○筆記試験 ○面接 ○適性検査 ほか ※「デザイン系」「サウンド系」には作品選考があります。

初　任　給	2017年4月実績 | | 初任給 | | 大学院博士卒 | 258,000円 | | 大学院修士卒 | 243,000円 | | 大学卒 | 233,000円 | | 高専・専門卒 | 211,500円 | ※通勤手当別途支給
賞与・昇給	賞　与 ―― 年2回(6月・12月) 昇　給 ―― 年1回(4月)
勤　務　地	入社後2〜3年は主として京都勤務となります。 配属先によっては、東京勤務となることもあります。

2017年4月実績

	初任給
大学院博士卒	258,000円
大学院修士卒	243,000円
大学卒	233,000円
高専・専門卒	211,500円

勤務時間 （本社）	始業　午前8時45分 終業　午後5時30分 休憩　1時間 ［実働］　7時間45分 ※その他の事業所に関しては、地域並びに業務の実情にあわせて別途定めています。
試用期間	試用期間あり（2か月） ※試用期間と本採用後の、労働条件の変更はありません。
休日・休暇	休日 ――― 完全週休2日制（毎週土・日曜日）、祝日 休暇 ――― 年次有給休暇・特別休暇・夏季休暇・年末年始休暇 年間休日数 125日（2017年度）
福利厚生	制度　各種社会保険、住宅支援、退職金、選択型福利厚生制度、財形貯蓄、厚生貸付金、社内住宅資金融資、慶弔見舞金、育児・介護休暇、リフレッシュ休暇、有給休暇保存制度 等 その他　保養所（福井県美浜町）、クラブ活動 （テニス スキー 野球 バスケットボール バドミントン サッカー 茶道 吹奏楽 将棋 卓球 工作） 等

人材育成

人材は最も重要な経営資源であり、能力開発につながる機会を提供し、個々の社員が成長の循環をつくりだせるよう、支援を行っています。新入社員研修をはじめとする各種社内研修を実施し、各部署においては実務を通じた教育はもちろん、必要に応じた外部セミナーの受講の機会を設けています。
また、自分の将来像を描き、継続して向上をはかれるように、定期的にキャリアを振り返り、整理する機会があります。
年2回実施する人事評価では、上司との面談を実施し、能力開発につなげることを重視しています。

求める人材像

娯楽ビジネスという常に新しい提案を求められる状況の中で、
世界中の人々を笑顔にする商品を提供し続けるために、社員には以下の能力を求めています。

コミュニケーション能力	周囲の人たちの理解と共感を得て、チームで力を合わせていきます。
多面的な視点	独りよがりにならないよう、自分の立場だけでなく他人の立場も意識していきます。
サービス精神	人の役に立つこと、人に喜んでもらうことを自分の喜びにしていきます。
知的好奇心	進歩や変化が激しくとも、楽しんで新しいことを吸収していきます。
独創性・柔軟性	過去の成功や常識にとらわれず、これまでにない新しい提案をしていきます。

人事制度	社員の能力開発を促進し、長期的な会社の総合力を高めるとともに、個々の働く意欲の向上につなげるため、発揮された能力の質と量による評価、個人の評価を反映した報酬、年功にとらわれない処遇を、人事制度の基本にすえています。
従業員の状況	従業員数（2017年3月末現在）———— 2,133名 平均年齢・勤続年数（2017年3月現在）　平均年齢 ———— 38.3才 平均勤続年数 ———— 13.9年

採用実績

区分 / 年度	大学・大学院		高専･短大･専門	合計 (名)
	技術	事務	技術	
2014	44	12	1	57
2015	36	14	1	51
2016	35	14	2	51
2017	42	14	0	56
2018（予定）	40	17	2	59

※ 技術には、理工系、デザイン系、サウンド系、制作企画系の職種が含まれます。
※ 事務には、一般職が含まれます。

○ 主な採用実績校

関東の大学

茨城 ／ 筑波 ／ 群馬 ／ 埼玉 ／ 千葉 ／ お茶の水女子 ／ 電気通信 ／ 東京 ／ 東京外国語 ／ 東京学芸 ／ 東京芸術
東京工業 ／ 東京農工 ／ 一橋 ／ 横浜国立 ／ 首都大学東京 ／ 国際基督教 ／ 横浜市立 ／ 尚美学園 ／ 日本工業
千葉工業 ／ 青山学院 ／ 学習院 ／ 国立音楽 ／ 慶應 ／ 芝浦工業 ／ 上智 ／ 白百合女子 ／ 聖心女子 ／ 専修
拓殖 ／ 多摩美術 ／ 中央 ／ 津田塾 ／ 東海 ／ 東京工科 ／ 東京造形 ／ 東京電機 ／ 東京理科 ／ 日本 ／ 法政
武蔵工業 ／ 武蔵野美術 ／ 明治 ／ 立教 ／ 早稲田 ／ 神奈川 ／ 女子美術 ／ 洗足学園音楽 ほか

採用実績	
	中部の大学 長岡技術科学 ／ 新潟 ／ 富山 ／ 金沢 ／ 北陸先端科学技術大学院 ／ 福井 ／ 信州 ／ 岐阜 ／ 静岡 ／ 豊橋技術科学 名古屋 ／ 名古屋工業 ／ 豊田工業 ／ 三重 ／ 金沢美術工芸 ／ 愛知県立芸術 ／ 愛知県立 ／ 名古屋市立 ／ 金沢工業 愛知工業 ／ 中京 ／ 名古屋芸術 ／ 名城 ほか **関西の大学** 滋賀 ／ 京都 ／ 京都教育 ／ 京都工芸繊維 ／ 大阪 ／ 神戸 ／ 奈良女子 ／ 奈良先端科学技術大学院 ／ 和歌山 ／ 京都市立芸術 京都造形芸術 ／ 京都府立 ／ 大阪市立 ／ 大阪府立 ／ 神戸市外国語 ／ 成安造形 ／ 京都外国語 ／ 京都産業 ／ 京都女子 同志社 ／ 同志社女子 ／ 立命館 ／ 龍谷 ／ 京都精華 ／ 大阪工業 ／ 摂南 ／ 大阪音楽 ／ 大阪芸術 ／ 大阪産業 大阪電気通信／ 関西 ／ 関西外国語 ／ 近畿 ／ 甲南 ／ 関西学院 ／ 神戸女学院 ／ 武庫川女子 ／ 神戸技術工科 ほか **その他の大学** 北海道 ／ 東北 ／ 鳥取 ／ 岡山 ／ 広島 ／ 山口 ／ 徳島 ／ 香川 ／ 愛媛 ／ 九州 ／ 九州工業 ／ 佐賀 ／ 長崎 ／ 熊本 宮崎 ／ 公立はこだて未来 ／ 国際教養 ／ 東北芸術工科 ／ 宮城 ／ 会津 ／ 岡山県立 ／ 広島市立 ／ 下関市立 ／ 松山 中国職業能力開発 ほか **高専** 小山 ／ 群馬 ／ 木更津 ／ 東京 ／ 長岡 ／ 富山商船 ／ 石川 ／ 福井 ／ 長野 ／ 岐阜 ／ 沼津 ／ 豊田 ／ 鈴鹿 ／ 舞鶴 明石 ／ 奈良 ／ 和歌山 ／ 呉 ／ 高松 ／ 弓削商船 ／ 北九州 ／ 佐世保 ／ 大分 ／ 都城 ／ 仙台電波 ／ 詫間電波 ／ 八代 東京都立 ／大阪府立 ／神戸市立 ／ 金沢 ／ 香川 ／ 近畿大学 ほか

募　集　職　種

JOB TYPES

ゲーム開発

主な業務

ゲーム開発、ゲームエンジン開発、ゲーム開発用ツール開発、ゲームソフト品質管理

任天堂のゲーム機やスマートデバイス向けゲームのプログラム作成のほか、ゲーム開発の基盤となるゲームエンジン（グラフィックス、物理演算、AI、ゲームフレームワーク、サウンド、ツールなど）開発、ゲーム機上で動作するゲームソフトウェアの品質検証・管理などを担当します。
ゲームのアイデアをカタチにするためには、プログラムの知識に加え、技術に裏打ちされたアイデアを考案する発想力、物理演算やAIを駆使してゲームに登場するキャラクターを生き生きと動かすセンスなども求められます。また、ゲーム開発の効率化を目指し、さまざまな技術を複合的に扱えるようにする幅広い知識も必要となります。

システム開発

主な業務

オペレーティングシステム開発、デバイスドライバ開発、SDK/ファームウェア開発、開発環境（コンパイラ/IDE）開発、生産設備技術開発

ハードウェア上でゲームやミドルウェアを動作させるためのオペレーティングシステム・各種デバイスドライバ・システムモジュールなどの開発のほか、ハードウェアを直接動作させるためのファームウェアの開発、製品となるハードウェアの評価プログラム、コンパイラ・デバッガなどをはじめとする基本的な開発ツール、Windows上でGUIを用いたゲームソフトの開発を効率よく行うための開発ツールなど、幅広い領域でのシステム開発業務を担当します。
オペレーティングシステムや信号処理などに関する知識に加え、プログラミングスキルを用いた問題解決力や、技術への興味・探究心が求められます。

ネットワークサービス開発

主な業務

サーバ/ネットワークインフラ開発、フロントエンド開発、
ゲーム通信開発

任天堂のネットワークサービスを運用する上で必要なインターネットサーバーインフラの開発・構築・運用や、Web技術を用いた、任天堂で展開されるネットワークサービスのユーザーフロントエンドの設計・開発、ゲーム機に搭載する無線に関連する機能の開発などを担当します。
サーバー系のOS、データベース、インターネット通信技術、クラウド技術、情報セキュリティなど、インターネットでサービスをする上で必要な幅広い知識や、最新のWeb技術に対する積極的な情報取得と理解が求められます。

社内ITシステム開発

主な業務

社内情報システム開発、社内システム/ネットワークインフラ開発、
ITサポート、生産設備技術開発

任天堂の業務を行う上で必要となる、人事・経理・貿易・製造・販売等に関わる基幹業務システムや、社内情報共有システムの開発の他、ファイアウォール、Proxy、無線LANなど、社内ネットワークインフラの構築・運用などを行います。
サーバーやネットワークに関する知識を持ち、社内の業務や求められるシステム要件を理解した上で、社内外の関係者と適切にコミュニケーションを図りながら進めていく力が求められます。

電気回路設計

主な業務

電気回路設計開発、システムLSI設計/FPGA開発、
無線技術開発、生産設備技術開発

世の中にない電子デバイスの製作や、普及が進んだ電子デバイスの新しい使い方の発見、将来普及が見込まれる電子デバイスの先読みなど、幅広く電子デバイスとの関わりがある仕事です。
それらを用いたシステム・回路設計、試作などを行い、機能性、耐久性などの評価・検証を繰り返し、改良を重ねて設計精度を高め、ひとつの製品に仕上げていきます。また、各製品に適した検査器や測定器の開発・製造も行います。
コンピュータシステムやマイクロプロセッサ、電子部品に関する知識に加え、常に最新のテクノロジーやシステムにキャッチアップしていく好奇心や、ハードウェアだけでなくソフトウェアも含めた広い興味・関心が求められます。

機構設計

主な業務

筐体設計/冷却システム設計開発、
カスタム部品設計開発

筐体や冷却システム、さまざまな機構部品の設計・試作などを行い、機能性、耐久性などの評価・検証を繰り返し、改良を重ねて設計精度を高め、ひとつの製品に仕上げていきます。また、各製品に適した工法の開発・検証も行います。
機械設計や筐体、機構部品に関する知識に加え、世の中の製品構造に対する興味や、制約がある中で好奇心をもって新しい試みに向けて工夫を重ねられる力、問題点を見つけ粘り強く解決しながらものづくりをしていく力が求められます。

理工系（ハードウェア）

生産技術

主な業務

生産設備技術開発、基板実装技術開発、生産プロセス設計

生産協力工場での量産工程における組み立て、検査、品質管理などの生産プロセスを設計し、定期的な工程監査も行い、製品品質や生産効率の維持・向上を行います。
電子工学や機械工学、生産設備技術、品質工学に関する知識に加え、大量生産の仕組みについての興味や、効率よくものごとを進めるために段取りを考える力、論理的な分析に基づき課題解決をする力が求められます。

理工系（その他）

知的財産

主な業務

知的財産（主に特許）の権利化と維持、
保有特許権の他社使用行為の対策、知財紛争・訴訟への対処

ゲーム機、ゲームソフト等の開発で生まれた発明等の権利化、他社特許対策、特許係争、不正商品対策など、主に技術知識・理解が求められる業務を担当します。電子・機械・情報等の技術知識の活用はもちろん、特許法等の各国の法律情報や他社動向にもアンテナをはりながら、開発部署をはじめとする社内の関係者、海外子会社及び国内外弁護士等と密接に連携しながら業務を遂行し、任天堂のイノベーションを知的財産の側面からサポートします。
特許法などの各国の知的財産権関連法や、プログラム・電子部品・通信・機構設計等に関する知識に加え、先手を打つためにさまざまな状況を見越して行動する力が求められます。

デザイン系

ゲームCGデザイン

ゲーム内のステージ、キャラクター、アニメーションなどのビジュアル要素を制作する仕事です。
遊びを面白くする工夫やその遊びを引き立てるグラフィック、機能や役割に見合ったデザインの探究もします。ゲーム機のグラフィック技術の向上に伴い、完成度の高いアートを創りだす力が求められます。

UI/UXデザイン

ゲームソフト、ゲーム機本体OS、Webサービス、スマートデバイスアプリなどのUI/UXのデザインを担当します。ビジュアル面だけでなく操作方法も含めデザインを検討し「心地よい体験」を生み出す仕事です。ゲーム中の状況/情報/機能を整理し、グラフィックで適切に伝える力が求められます。

エフェクトデザイン

ゲーム中の特殊効果(爆発、閃光、水や空気の質感表現など)のデザインを担当します。
映像的センスを用いて「タイミング」や「リズム」などを上手く表現し、「ゲームの手応え、手触り、わかりやすさ」を実現します。ときにはカタチのないものをどう作るか、という「手法」から考える必要もあり、技術的発想力も求められます。

グラフィックデザイン

パッケージ・ロゴ・イラストの制作や、店頭・屋外・雑誌による広告宣伝、キャラクター商品など、任天堂が発信するさまざまなデザイン制作を担当します。商品やキャラクターの魅力を、「伝える」ための知識やアイデアが求められます。

プロダクトデザイン

ハードウェア開発全般のデザインを担当します。任天堂のブランドイメージや商品コンセプトを理解し、機能性や安全性にも配慮しながらデザインします。造形力、表現力はもちろん、「新しい驚きや楽しさ」を提供する製品を生み出す発想力や独創性も求められます。

サウンド系

音楽制作(作曲)

ゲームソフトのBGMを制作します。ゲーム全体のサウンドコンセプトを考えたり、いろいろな場面に合わせた曲を作っていきます。さまざまな分野の音楽に興味を持ち、幅広い曲を作れることが求められます。

効果音・プログラム開発

ゲームの楽しさをさらに盛り上げるためにいろいろな効果音を制作したり、プレイヤーの操作に合わせてインタラクティブに変化するサウンド表現などのプログラムを開発します。技術的な側面と表現に関する発想力の両方が求められます。

※効果音制作、サウンドプログラムの業務配分は、本人の能力適性を考慮します。プログラム能力を有していることは必須ではありませんが、数理的素養は求められます。

制作企画系

プランナー

ゲームソフトや新しいエンターテインメントの開発において、"遊び"の形や仕組みを考え、技術やビジネスと結びつけて提案し、開発を推進する仕事です。いままでにない楽しさや驚きを提供するために、楽しさの本質やそれを実現するためのアイデアを考え、選択を繰り返しながら磨き続けていきます。

そして、アイデアを提案して終わりではなく、プログラマーやデザイナーにアイデアを正しく理解してもらうために、情報を論理的に整理して仕様書やデータに置き換える仕事をはじめとして、周囲を巻き込みながら具体的な形にしていくための多様な仕事があります。

経理

主な業務

財務諸表の作成、単体・連結決算業務、納税に関する業務、
製造原価計算、アナリスト・投資家向け広報

企業活動の結果や財務状況を示す財務諸表の作成とその発表やアナリスト・投資家向け広報、税金の計算と納税に関する業務の他、国内外でビジネスを展開していくなかで経営者の判断に資する分析資料をタイムリーに作成します。ときには、新規のプロジェクトや世界中の任天堂ビジネスに関して、社内の関係部門と連携しつつ、会計・税務の専門知識に基づく視点からさまざまな提言を行います。

法務

主な業務

国内外の取引先との契約締結、製品やサービスの法規制の適合性調査、
株主総会の運営、社内のコンプライアンス教育

法令に関する高い専門知識や経験で培われた多面的視点を活かして、会社の事業活動を支援します。社内外の関係者と連携しながら、国内外の取引先様との契約締結、製品やサービスの法規制への適合性調査などを行うほか、株主総会などの組織運営や、社内のコンプライアンス教育など、業務は多岐にわたります。全社の活動が適正適法に運営されることは、任天堂の製品・サービスをご利用いただくお客様をはじめ、株主様や取引先様、社会からの信頼につながっています。

知的財産

主な業務

知的財産の権利化と維持、
先行する知的財産権の調査、知財紛争・訴訟への対処、模倣品対策

任天堂のブランドやイノベーションなどを保護するための、商標著作権業務や特許業務などの知的財産関連の業務を担当します。商標法・著作権法・特許法などの各国の法律情報はもちろん、他社動向など各種情報にもアンテナをはりながら、知的財産権取得、不正商品対策、知財係争対応などを行っています。開発部署をはじめとする社内の関係者、海外子会社や国内外弁護士等と密接に連携しながら業務を遂行し、知的財産の側面からビジネスをサポートします。

人 事

主な業務

評価、処遇、報酬、福利厚生などの人事施策の企画・運用
採用、異動、研修といった人材育成の実施

評価・処遇・報酬・福利厚生などの人事施策の企画運用や、採用・異動・研修といった人材育成の実施など、任天堂の競争力の源泉である「人材」に関する幅広い業務を担当します。社員が健康でかつ安心して働ける職場環境、また、仕事に対して意欲的に取り組み成長していけるような職場を形成することに努めています。組織および人材へのはたらきかけを通じて、任天堂の総合力を高めることに貢献します。

事務系

パブリッシャー支援

主な業務

OEM生産受託、ソフト開発・販売サポート、
ライセンスビジネス、ロイヤリティ管理

任天堂のハードでゲームビジネスを希望される方々に対して、ソフトの企画・開発・生産・販売までの総合サポートを行います。ソフトメーカー様のビジネスを最大化させるために、海外子会社や社内の開発・営業チームと連携し、ソフト制作のより良い環境作りやプロモーション、海外展開の協力も行っています。世界中のお客様のニーズを満たせるように、ソフトメーカー様との協業を通じて、バラエティに富んだラインナップを増やし、任天堂のビジネス拡大を目指します。

資材購買

主な業務

任天堂製品および構成部品の購買、生産計画立案、
リスク・納期管理、製品・部品の価格交渉、
部材知識／市場情報の収集・分析、取引先の調査・選定

任天堂のあらゆる製品の生産を計画し、製品及び構成部品の購買を担当しています。製品を市場に安定供給できるように、部材知識・市場情報を収集、分析し、世界中の取引先から品質及び信頼性の高い部品を調達する役割を担っています。会社の収益に直接影響を与える仕事でもあり、開発・営業部門とも連携し、国内外の取引先様と協力関係を築きながら、お客様の期待にこたえる製品づくりに努めています。

通訳コーディネート

主な業務

通訳・翻訳業務、
外部ソフトメーカーの開発スケジュール・デバッグ管理

ゲームソフトを中心としたさまざまな製品の開発において、社内外(主に海外)の関係者とのやり取りにおける通訳・翻訳業務や、開発の推進をサポートする業務を担当します。
高い語学力を活かした関係者間でのコミュニケーションの仲介や、開発品質やスケジュールの精査・管理に加え、担当する製品の仕様や楽しさの本質を理解した上で、より良いものにしていくための提案なども行います。

営業

主な業務

販売戦略の立案、プロモーション、販売促進施策
販売子会社との連携、市場分析、お客様からの問い合わせ対応

任天堂の商品をより多くのお客様に届けるため、販売計画に基づいた販売戦略を立案し、お客様に商品の魅力を正しくお伝えするためのプロモーション・マーケティングを推進します。国内外の販売子会社やビジネスパートナーとも密接に連携し、世界中のお客様に商品をお届けすることで、任天堂の商品やサービスに触れていただく機会を創出します。お客様からの問い合わせにも誠実に対応するとともに、ご意見やご要望を分析検討し、改善点を社内にフィードバックすることも重要な役割です。

事 務 系

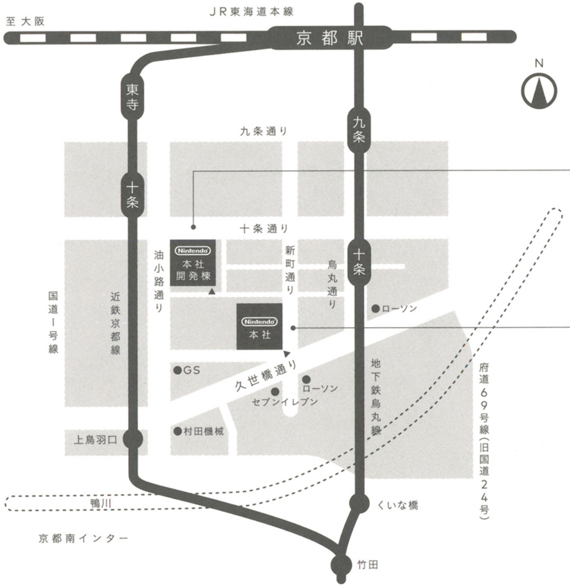
海外販売管理

主な業務

海外子会社の販売支援、受注・生産手配、
商品の輸出入業務、海外販売データの管理

グローバルな販売戦略に基づき、米国・欧州・豪州・アジアなどの海外子会社と連携しつつ海外販売に関わる業務を支援します。商品のコンセプトや開発の進捗を把握したうえで、海外の文化・慣習や市場動向に柔軟に対応しながら、受注・生産手配や、商品の輸出入、さらには任天堂の商品はもとより、最新の商品サポート情報をお届けするなど、海外のお客様にご満足いただくためのさまざまな業務を推進することで海外市場での販売の最大化に努めています。

Map



本社開発棟

京都市営地下鉄・烏丸線「十条」駅
3、4番出口より徒歩　約8分
近鉄・京都線「十条」駅より徒歩　約8分

本　社

京都市営地下鉄・烏丸線「十条」駅
3、4番出口より徒歩　約7分
近鉄・京都線「上鳥羽口」駅より
徒歩　約7分

連絡先

任天堂株式会社

本社・人事部

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

TEL.(075)662-9600(代表)

www.nintendo.co.jp

Nintendo®